

HE
system

PC Engine



スーパーユニット
**HEAVY
UNIT**

A TREMBLING WORLD IN
ITS PATH

キャッチ・サ・ハート —

TAITO

© TAITO CORP. 1989

HuCARD

このたびは、タイトーのHuCARD、“ヘビー・ユニット”を

お買い上げいただき、誠にありがとうございました。

ご使用の前に、取扱ひ方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

1 精密機器ですので、極端な温度・湿度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。また、カードを無理に折り曲げたりもしないでください。

2 端子部に触れたり、水にぬらす等して汚さないでください。故障の原因となります。

3 シンナー、ベンジン等の揮発油でふかないでください。

4 テレビ画面からは、できるだけ離れて(2メートル程度)プレイしてください。

5 長時間プレイする場合は、健康のため、1時間ごとに5~10分の小休止をとってください。



※リセット方法

ゲーム中にRUNボタンを押しながらSELECTボタンを押すと、ゲームを最初からやりなおすことができます。

HuCARDは^{せんよう}専用^{せんよう}のゲームカードです。

※品質には万全を期していますが、万一製品に当社の責任による不都合がありました場合、新しい製品とお取りかえいたします。それ以外の責任はご容赦ください。※このソフトを当社に無断で複製すること、及び賃借業に使用することを禁じます。

CONTENTS:

1. ゲームストーリー(プロローグ)—————	3	4. パワーアップアイテム(解説) ^{かいせつ} —————	6
2. ゲーム概要 ^{がいよう} —————	4	5. 各シーン(解説) ^{かいせつ} —————	7
3. プレイヤー攻撃パターン(解説) ^{こうげき} —————	5	6. 主なキャラクターと攻略法 ^{こうりやくほう} —————	9

★★ゲームストーリー(プロローグ)

21世紀の初め、人類初の植民星ル・タウは、未曾有の危機にさらされていた。

それは植物群の生態異常から始まった。

知識人たちは、口を揃えて惑星改造計画の無理を指摘したが、生態系の異常が動物にも及び、更にそれらが明らかに人為的な遺伝子操作の産物であったことが判明し、事態は急変した。

機械的改造を施された生物——言わば生体機動兵器ともいうべき“敵”による都市部への攻撃が開始された。整備された軍事力を持たぬ植民者たちに、為す術はなかった。発足したばかりの連邦宇宙軍司令部は、救援を送ることもなく、植民星ル・タウの放棄を決定した。

その頃、植民者たちの間に奇妙な噂が広まっていた。“敵”と戦う機動メカを目撃した者がいるというのだ。

3

あか 赤いスペースジャケットのパイロット。コクピット側面には“HEAVY UNIT”
と書かれていたという。所属、性能など一切不明、敵か味方かも定かでない
謎の機動メカであったが、植民者たちは、その機動メカに最後の望みを賭け
た。ル・タウの人々の希望を乗せて、“HEAVY UNIT” が跳ぶ！

★★ゲーム概要

- 4 ●パワーアップ型 横スクロールシューティングゲームです。(う～んオーソ
ドックス！)
- 操作はジョイパッド+2ボタン (FIRE/BOMB)、特定の敵を倒すと出現
するパワーアップアイテムを取りつつ、次々と出現する敵を破壊し、全5ス
テージ+α(！)を戦います。
- アイテムキャリアや、ある特定の敵を倒すと、パワーアップアイテムが現
われます。
- アイテムは全部で5種類。各アイテムをとるごとにプレイヤーはパワーアッ
プ、または変形することができます。

★★プレイヤー攻撃パターン(解説)

プレイヤー機はTRANSFORMERにより戦闘機形態⇔ロボット形態に変形することができ、それとともなって攻撃パターンも大きく変わります。

●戦闘機形態——拡散攻撃型

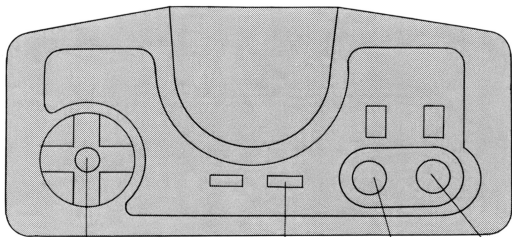
パワーアップにとともなって自機前方を広範囲に攻撃できるようになります。(FIREボタン)同時に、真上、そして真上への爆撃ができるようになります。(BOMBボタン)主に小型のザコキャラの多いところで有効な形態です。

●ロボット形態——前方集中攻撃型

同じくパワーアップにともない、自機の前方を集中攻撃できるようになります。(FIREボタン)同時にホーミングアタッカーが使用できます。(BOMBボタン)耐久力のある敵に有効です。

攻撃力は、変形した・しないに関わらず、持っているパワーブースターの数で決まります。自機がやられると、パワーはノーマルに戻ります。

パワーアップしてない状態だと、自機の形態に関係無く攻撃は前方へのショットのみとなりますが、どちらのボタンも使えるため、効率の良い連射が可能です。〈望みはあるヨ!〉



コントローラ

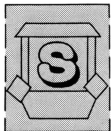
RUN ボタン

FIRE ボタン

BOMB ボタン

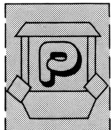
⑥ ★★パワーアップアイテム(解説)

かいせつ



〈SPEED UP〉

と
取るごとにスピードアップできます。上限はありません。
じようげん



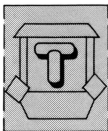
〈POWER BOOSTER〉

こうげきりよく
攻撃力が1段階アップします。3段階まで。
だんかい
だんかい



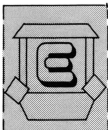
〈SHIELD UNIT〉

エネルギーシールドを展開てんかいします。ひとつにつき敵弾てきだん3発分まで。続
けて取れば取った分だけ耐久力たいきゆうりよくが上がります。上限じょうげんはありません。



〈TRANSFORMER〉

変形へんけいアイテム。戦闘機形態せんとうきけいからロボット形態りぼとけい、またはその逆に
変形へんけいします。変形することにより、自機じきの攻撃パターンこうげきが変わ
ります。



〈EXTEND PLAYER〉

いわゆる1up。自機じきのストックが1機増きふえます。

もしかしたら、隠れアイテムがあるかも!?

7

★★各シーン(解説)

●SCENE1 敵基地外縁部

敵生体機動兵器てきせいたいきどうへいきが外部がいぶに出現しゆげんしてくるエリア。ここから敵基地に突入す
ることになる。この地上は、もと観光地かんこうちのようなものだったが、
今では各種いまの防衛機能かくしゆぼうえいきのうを持ったメカちじようが配置はいちされている。

●SCENE2——^{ち か げんせいしよくぶつ ち たい}地下原生植物地帯

^{こうだい} 広大な^{ち かくどう} 地下空洞^{ちろ} に^{しよくぶつ ち たい} 広がる植物地帯。有人の^{ゆうじん} 人型^{じんけいじゆう き どう} 重機動ユニット^{ひそ} が^{おく い} 潜^{あき} んでいます。奥^{じん い て き} に行くにしたがって、明^{かいどう} らかに^{せいぶつぐん} 人為的に^め 改造された生物群^め を目^め にすることになります。

●SCENE3——^{きゆう ち か かい はつ}旧地下開発プラント

^{かいたくしよ き だんかい} 開拓初期段階^{わくせいかいどう} に^{わかし ほう き} 惑星改造のベースとされたエリア。とうの昔^{い ま い} に^い 放棄され^{い ち ぶ} たはずなのだが、なぜか^{てきせいたい き どうへい き} 未だに^{せいさん} 生きて^{しょう} いるところがある。それは、一部^め が^め 敵生体機動兵器の生産プラントとして使用されているからだ!!

⑧ ●SCENE4——^{い じようせいぶつ ち たい}異常生物地帯

^{いじよう} きわめて^{せいいたいけい} 異常な生態系^{し はい} に^{かくり} 支配され、^{てきせいたい き どうへい き} 隔離されたエリア。敵生体機動兵器^{かい はつちゆう} の^{い でん し そう き} 開発中、^{ぼうそう} 遺伝子操作^{じ こ} プログラムの暴走^{おせん} による事故^{ほう き} で汚染され、放棄、^{へい き} 閉鎖された^{しんそう} というのが真相です。残された^{のこ} 異常生物^{いじようせいぶつ} は、^{ほう き} 放棄されたメカ^{どう か} と^{しん か} 同化し、^め 進化^め しつつある。

●SCENE5——^{てき き ちちゆうしん ぶ}敵基地中心部

^{おおがたせいたい き どうへい き} 大型生体機動兵器の生産プラント^{せいさん} を含む、^{ふく} 敵の本拠地^{てき ほんきよ ち} 。すでに^{き どう か の う} 機動可能^{おおがた き} な大型機^{はい ち} がいくつも^{かた} 配置^ま されているうえ、ガードシステムも^き 堅い。この^き エリアの最深部^{さいしん ぶ} には、^{てき} 敵の総帥^{そうすい} がいるはずだ。負けるな!!



★★主なキャラクターと攻略法

●MCR-X09 'HEAVY UNIT' (プレイヤー機)

てきせいたい き どうへい き ぐんだん た む なぞ じゅうきどう し さく き
敵生体機動兵器軍団に立ち向かう、謎の重機動ユニット。試作機らしい
ということ以外は、一切のデータは不明。

●DEATH BLINGER(SCENE1 BOSS)

てき き ち がいえん ぶ はい ち もんぼんできそんざい は だ
敵基地外治部に配置されている、いわゆる門番的存在。モールを吐き出し
襲ってきます。火炎弾を避けつつ、口の中にひたすら弾丸をたたきこめ！

●FLAP BONE(SCENE2 BOSS)

おおがた ゆうよくはちゆうるい こつかく き どう かくきんだん たまごがたはくげきだん
大型の有翼爬虫類の骨格をベースにした機動メカ。拡散弾と卵型迫撃弾
での攻撃に加えて、大きく前後にジャンプして迫ってきます。タイミン
グをつかんで、顔面を狙え！

●FLOAT FORTRESS(SCENE3 BOSS)

ふくそう こうせい ないぞう おおがた
複数のモジュールで構成され、フローティングシステムを内蔵した大型
メカ。コアブロックに十分なダメージを与えたらうで、頭部ブロックを
はかい ふくそう こうげき み き むずか
破壊するのがベスト、複数の攻撃パターンを見切れなければ難しい。

●HARD SHELL II(SCENE4 BOSS)

けんろう がいかく も せいたい やっかい じやくてん ほ ご
堅牢な外殻を持つ生体メカ。厄介なことに弱点を保護するシャッターを
もち、しょうめん こうげき と き ひら こうげき
持ち、正面から攻撃してくる時、シャッターが開くので、そこを攻撃し
なければならない。真下から攻撃してくるミサイルにも気を許すな！

●MVR-000(SCENE5 BOSS)

いつさい ふめい
…………一切のデータ不明。

Character's



10

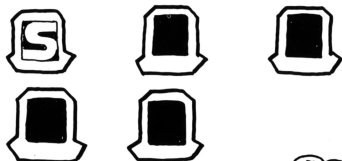
●アイテムキャリア



●砲台



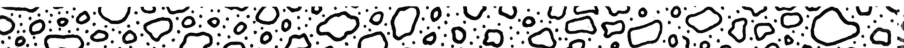
●アイテム(5種)



●アクセル



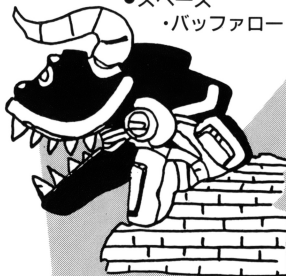
●オクロン



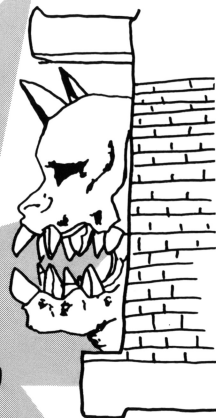
●モーム



●スペース
・バッファロー



●スペース・オーガ



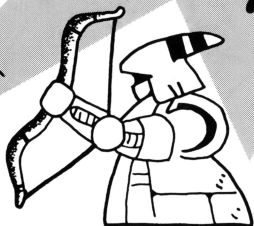
●ゾルゲボット



●プロチルス



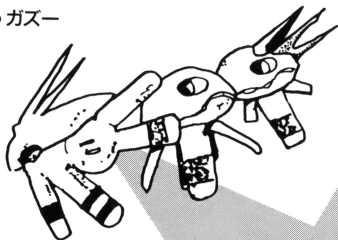
●アーチャー



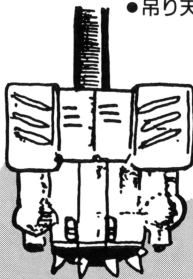
●ラ・moon



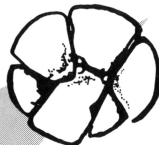
● ガズー



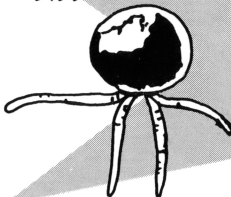
● 吊り天井



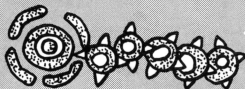
● ゴーバ



● ソルゲ



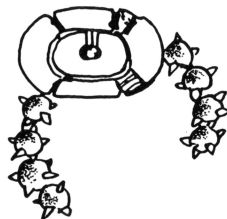
● レッド・ガズー



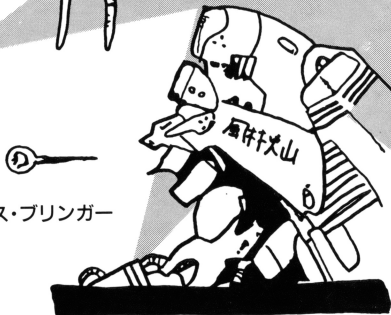
● サージ



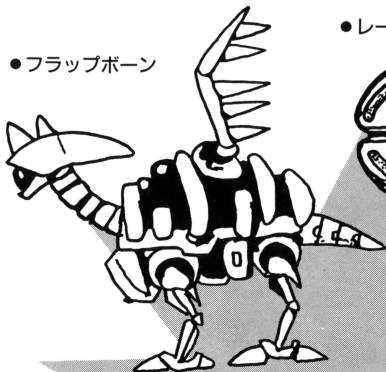
● スキュル・ワーム



● デス・プリンガー



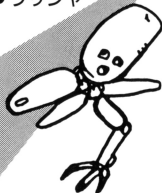
●フラップボーン



●レーガー



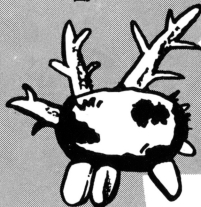
●ワッシャ



●ローグ



●島



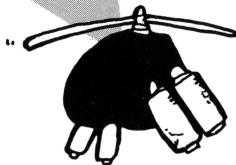
●スピット



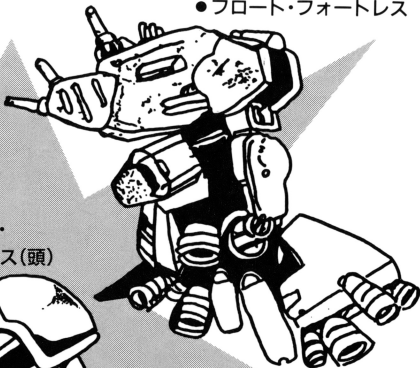
●シュワルツ



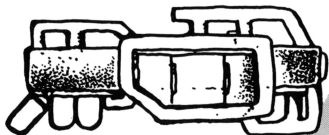
●ヘッケル



●フロート・フォートレス



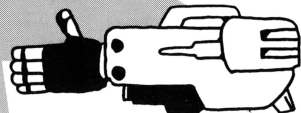
●エレベーター



●ロック・タワー

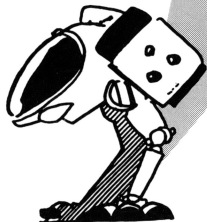


●フロート・
フォートレス(頭)



●フロート・フォートレス(手)

●シャーマン

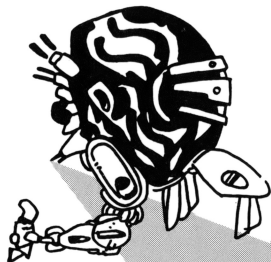


●スライム



●エクスキューター





●ハードシェル II

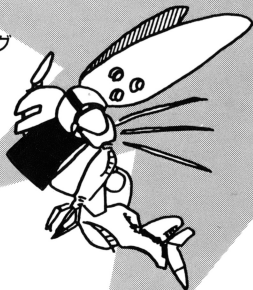
●青玉



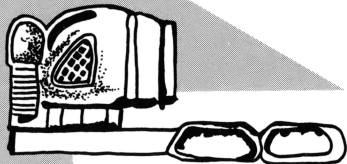
●キャロットミサイル



●スプーク



●ヘッケルドック



株式会社 **タイー**

本社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3